

**Aplikasir E-Commerce
untuk Toko Marco Kerajinan Khas Daerah**

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Informatika**



Dibuat Oleh:

Juan Daniel Febrison Pattirane

160708733

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

APLIKASI E-COMMERCE UNTUK TOKO MARCO
KERAJINAN KHAS DAERAH

yang disusun oleh

JUAN DANIEL FEBRISON PATTIRANE

160708733

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 04 Agustus 2020

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Findra Kartika Sari Dewi, ST., MM., MT.	Telah menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Eduard Rusdianto, ST., MT.	Telah menyetujui
Tim		
Penguji	: Findra Kartika Sari Dewi, ST., MM., MT.	Telah menyetujui
Penguji 1		
Penguji 2	: Eddy Julianto, ST., MT.	Telah menyetujui
Penguji 3	: B. Yudi Dwiandiyanta, ST., MT.	Telah menyetujui

Yogyakarta, 04 Agustus 2020 Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Juan Daniel Febrison Pattirane
NPM : 160708733
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Aplikasi E-Commerce untuk Toko Marco
Kerajinan Khas Daerah

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 04 Agustus 2020

Yang menyatakan,



Juan Daniel Febrison Pattirane

160708733

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Aplikasi E-Commerce untuk Toko Marco Kerajinan Khas Daerah” ini dengan baik.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana Informatika dari Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dalam iman-Nya, memberikan berkat-Nya, dan menyertai penulis selalu.
2. Bapak Dr.A. Teguh Siswantoro, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Ibu Findra KartikaSari Dewi ST, M.M, M.T. , selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Eduard Rusdianto, ST.,MT., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung penulis selama pembuatan skripsi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 04 Agustus 2020



Juan Daniel Febrison Pattirane

160708733



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR GAMBAR	3
DAFTAR TABEL.....	5
INTISARI.....	6
BAB I. PENDAHULUAN.....	7
1.1. Latar Belakang	7
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Metode Penelitian.....	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
BAB III. LANDASAN TEORI.....	15
3.1 Sistem Aplikasi Kasir	16
3.2 Karakteristik Aplikasi Kasir	17
3.3 Diagram Use Case dan Diagram ERD	18
3.4 Basis Data	19
3.5 Website	20
3.6 Framework.....	21
3.7 PHP	22
3.8 Visual Studio Code.....	23
3.9. E-Commerce	24
BAB IV	25
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	25

4.1. Analisis Sistem.....	25
4.2. Lingkup Masalah.....	25
4.3. Perspektif Produk.....	25
4.4. Fungsi Produk	26
4.5. Kebutuhan Antarmuka.....	28
4.6 Perancangan.....	31
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	45
5.1 Implementasi Sistem Antarmuka	45
5.2 Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak	58
5.3 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	81
BAB VI. PENUTUP	86
6.1 Kesimpulan	86
6.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambar Proses Bisnis.....	15
Gambar 3.2 Gambar Sistem Aplikasi Kasir	16
Gambar 3.3 Karakteristik Aplikasi Kasir	17
Gambar 3.4 Contoh Diagram ERD Sekolah	18
Gambar 3.5 Contoh Gambar Basis Data	19
Gambar 3.6 Framework Codeigniter.....	22
Gambar 3.7 Struktur Pemrograman PHP	23
Gambar 4.1 Diagram Use Case Toko Marco	28
Gambar 4.2 Rancangan Arsitektur Sistem Toko Marco	31
Gambar 4.3 Diagram ERD pada sistem Toko Marco	32
Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Halaman Login	33
Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Halaman Register	34
Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Halaman Dashboard	34
Gambar 4.7 Antarmuka Halaman Profil Pelanggan.....	35
Gambar 4.8 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Alamat.....	36
Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Halaman Keranjang Belanjaan	37
Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka Halaman Produk	38
Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka Halaman Login Admin	39
Gambar 4.12 Rancangan Antarmuka Dashboard Login	40
Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka Halaman Pengguna	41
Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka Produk.....	42
Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka Halaman Transaksi	42
Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka Laporan Bulanan	43
Gambar 4.17 Rancangan Antarmuka Halaman Nota Pembelian	44
Gambar 5.1 Antarmuka Login	45
Gambar 5.2 Halaman Pendaftaran Pengguna.....	46
Gambar 5.3 Halaman Pembelian Barang	47
Gambar 5.4 Halaman About Toko Marco.....	47
Gambar 5.5 Halaman Lokasi Toko	48

Gambar 5.6 Halaman Keranjang Pembelian	49
Gambar 5.7 Halaman Checkout Produk	49
Gambar 5.8 Halaman Pembayaran.....	50
Gambar 5.9 Halaman Order Barang.....	51
Gambar 5.10 Halaman Konfirmasi Pembayaran	52
Gambar 5.11 Halaman Bukti Pembayaran.....	53
Gambar 5.12 Halaman Profile.....	53
Gambar 5.13 Halaman Daftar Orderan Pembeli	54
Gambar 5.14 Halaman Kategori	54
Gambar 5.15 Halaman Produk.....	55
Gambar 5.16 Halaman Seluruh Orderan.....	56
Gambar 5.17 Halaman Pengguna.....	57
Gambar 5.18 Halaman Laporan	57
Gambar 5.19 Presentasi Grafik Pertanyaan 1	83
Gambar 5.20 Presentasi Grafik Pertanyaan 2	84
Gambar 5.21 Presentasi Grafik Pertanyaan 3	84
Gambar 5.22 Presentasi Grafik Pertanyaan 4	84
Gambar 5.23 Presentasi Grafik Pertanyaan 5	85
Gambar 5.24 Presentasi Grafik Pertanyaan 6	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Data	13
Tabel 5.1 Tabel Hasil Pengujian	59
Tabel 5.2 Tabel Pengujian terhadap Pengguna	82



INTISARI

Aplikasi E-Commerce untuk Toko Marco Kerajinan Khas Daerah

Intisari

Juan Daniel Febrison Pattirane

160708733

Di daerah-daerah tertentu ketika wisatawan ingin berlibur ke suatu perkotaan dikarenakan bosan karena berbagai hal seperti pekerjaan, kegiatan, dan suasana sehari-hari membuat seseorang ingin mencoba hal-hal baru dan mengunjungi tempat-tempat baru contohnya seperti mengunjungi daerah khusus yang menjual barang-barang Etnik atau khas dari daerah tersebut.

Sering kali pada sistem pembayaran dan pembukuan di toko kerajinan khususnya daerah-daerah tertentu masih manual dalam melakukan transaksi penjualan baik menjual maupun membeli sehingga sering kali ditemukan data-data yang masih tidak terstruktur. Agar suatu toko kerajinan dapat mengelola sistem pembayaran dan pembukuannya menjadi terstruktur digunakan sebuah perangkat lunak untuk pengembangan aplikasi yaitu Microsoft Visual Studio.

Dalam pembuatan aplikasi kasir digunakan metode Waterfall yang dimulai dengan tahapan Communication, Planning, Modeling, Contruction, dan Deployment. Dalam pembuatan aplikasi kasir digunakan bahasa pemrograman seperti PHP, Wordpress, dan HTML untuk dapat mendesain dan mengelola berbagai bentuk transaksi. Pembuatan aplikasi kasir ini diharapkan dapat membantu segala bentuk transaksi maupun pendataan data-data yang manual menjadi lebih mudah dan efisien serta mengembangkan produk-produknya secara daring.

Kata Kunci: Wisatawan, Pembayaran dan Pembukuan, Microsoft Visual Studio, Bahasa Pemrograman, Aplikasi.

Dosen Pembimbing I : Ibu Findra KartikaSari Dewi ST, M.M, M.T.

Dosen Pembimbing II : Bapak Eduard Rusdianto, ST.,MT.

Jadwal Sidang Tugas Akhir : 04 Agustus 2020

BAB I. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman kita ketahui bersama bahwa semakin hari perkembangan sebuah teknologi semakin mempermudah kinerja manusia. Mulai dari munculnya barang elektronik yang membantu komunikasi antar sesama, robot yang bisa membantu kinerja manusia sehingga menjadi lebih ringan. Seorang pembisnis awalnya menjual produk-produknya hanya dengan cara manual dan terkadang merasa kewalahan dalam menanggapi transaksi jual beli yang begitu banyak. Namun, dengan adanya bantuan dari perangkat lunak yang berbasis website dapat membantu menjual produk-produk secara daring [1].

Toko marco kerajinan daerah menjual berbagai bentuk souvenir-souvenir seperti tas-tas etnik yang terbuat dari rotan, gantungan kunci yang berasal dari kerang laut, kalung, kain asli dari daerah tersebut dan lain-lain. Dalam menangani suatu proses transaksi di toko marco masih memerlukan perluasan dalam bisnis penjualan produk-produknya maupun proses transaksinya. Pada toko marco mempunyai sebuah permasalahan untuk memperluas produk-produknya agar dikenali masyarakat luas serta mudah dalam melakukan banyak transaksi.

Untuk membantu permasalahan pada toko marco, sistem yang akan dibuat akan membantu bagaimana menjual produk-produk yang ada di toko marco agar dapat dilihat dan diminati oleh banyak pembeli lokal maupun wisatawan luar dan pastinya dengan desain yang menarik juga. Bila ada pembeli yang tertarik dan ingin membeli produk toko marco tidak perlu datang langsung ke tokonya, tetapi bisa langsung saja memesan lewat websitenya [2]. Dengan adanya internet memudahkan untuk menjual dan memasarkan produk-produknya. Toko marco ini diharapkan dapat menjangkau konsumen-konsumennya hingga ke seluruh dunia.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan permasalahan yang dapat dijadikan sebagai dasar pembangunan aplikasi adalah

kurangnya perluasan produk-produk pada toko marco, proses transaksi dan pembukuan yang masih manual. Oleh karena itu, untuk memudahkan permasalahan yang telah disebutkan, penulis membuat aplikasi berbasis Website yang dapat memberikan kemudahan transaksi maupun pembelian produk secara daring.

1.3.Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan suatu masalah yang dipakai pada penulisan proposal tugas akhir yaitu :

1. Website ini tidak dapat menampilkan secara spesifik berapa jumlah produk yang telah keluar atau yang dibeli dalam jumlah banyak.
2. Laporan pada website ini belum dapat menampilkan secara baik dan spesifik data-data pengeluaran, pendapatan dan pembeli yang sering melakukan transaksi.

1.4.Tujuan Penelitian

1. Menangani dan mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh Toko Marco dengan bantuan aplikasi kasir.
2. Membantu produk-produk yang dijual agar dikenal oleh penduduk lokal maupun wisatawan yang ingin produk lokal.
3. Aplikasi yang berbasis website juga memudahkan seseorang dalam mengecek ataupun melihat produk ataupun informasi kapanpun dan dimanapun.

1.5. Metode Penelitian

Berikut ini adalah beberapa metode yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Pada tahap observasi ini penulis melakukan sebuah wawancara dan untuk mengumpulkan berbagai data dan mencatat bukti yang akan digunakan untuk membangun sistem ini.

2. Analisis dan Desain Perancangan perangkat lunak

Tahap selanjutnya yaitu desain perangkat lunak, penulis akan merancang *mock-up* atau *preview* dari sebuah konsep program, *mockup* ini nantinya akan menggambarkan bagaimana konsep tampilan dari program yang sudah selesai dibuat nantinya. Selanjutnya, pada tahap analisis penulis akan menuliskan dokumentasi analisis program yaitu SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) serta pada perancangan akan dituliskan dokumen dalam bentuk DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak)

3. Pengkodean

Pada tahap pengkodean adalah tahap pembuatan serta coding perangkat lunak yang di dalamnya terdapat kode program berbasis *web* dan juga pengkodean basis datanya.

4. Pengujian

Tahap terakhir yaitu tahap pengujian, di tahap ini aplikasi sistem yang sudah dirancang dan dibuat akan diuji fungsi serta mengecek apakah ada bagian yang masih error maupun yang masih ada bug di dalam program.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah proses pemahaman pada laporan tugas akhir ini, maka penulisan dalam laporan ini dikelompokkan dalam beberapa bagian sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan isi

laporan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang akan digunakan sebagai dasar kajian dalam membahas penulisan skripsi ini.

Bab III Tinjauan Pustaka

Pada bab ini penulis melakukan eksplorasi terhadap penelitian terdahulu yang memiliki topik serupa, agar penulis mendapatkan wawasan dan gambaran bagaimana dalam melakukan penelitian ini.

Bab IV Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi tentang cara penerapan konsep dasar yang telah diuraikan pada bab sebelumnya untuk menganalisis dan merancang sebuah aplikasi yang berbasis *website*, baik berupa perancangan basis data, perancangan *input*, perancangan *output*, maupun perancangan *user interface*.

Bab V Implementasi dan Pengujian Sistem

Pada bab ini akan berisi tentang implementasi dari perancangan yang telah dibuat meliputi cara kerja program yaitu berupa hasil *input* program maupun hasil *output* program.

Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penulisan tugas akhir yang disusun.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut [2] dalam penelitian yang berjudul Pembangunan Sistem Penjualan Online pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta bertujuan untuk membantu mempromosikan produk-produk yang dimilikinya. Pembangunan sistem penjualan secara daring ini menggunakan metode wawancara, yang diyakini dapat membantu operasional penjualan produk *furniture*. Penelitian ini kemudian menghasilkan sistem penjualan daring yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, serta memudahkan customer dalam proses pembelian secara daring. Tampilan website juga sudah sesuai standar *e-commerce*.

Menurut [3] dalam penelitian yang berjudul Web E-Commerce pada Tripio Komputer Menggunakan Pendekatan *Business to Costumer* (B2C) bertujuan untuk memajukan penjualan produk-produknya, sehingga dapat meningkatkan keuntungan perusahaan. Tripio Komputer membangun web *e-commerce* dengan menggunakan pendekatan B2C. Penelitian ini kemudian menghasilkan kemudahan bagi tripio komputer, dalam mengembangkan usahanya. Memudahkan pelanggannya juga untuk melihat produk-produk yang dijualnya, tanpa harus datang ke tokonya langsung.

Menurut [4] dalam penelitian yang berjudul Aplikasi E-Commerce dengan Menggunakan MySQL dan PHP bertujuan untuk melakukan transaksi penjualan komputer, beserta aksesorisnya secara daring. Aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP4 dengan penyimpanan basis data MySQL. Terdapat keistimewaan dari rancangan aplikasi *e-commerce*, yaitu adanya fitur pencarian barang-barang komputer secara spesifik. Namun, untuk proses pembayarannya masih terdapat kendala, seperti belum adanya pembayaran menggunakan kartu kredit (*credit card*).

Menurut [5] dalam penelitian yang berjudul Analisis dan Perancangan Sistem Kasir dan Pendataan Stok Barang pada Tata Distro Pacitan bertujuan untuk meningkatkan pelayanan dan perhitungan transaksi agar lebih terstruktur. Aplikasi kasir yang dibuat, dapat digunakan untuk memudahkan pendataan stok barang pada

Tata Distro Pacitan. Program yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP. Penyimpanan basis datanya menggunakan MySQL untuk menyimpan semua data-data barang dan data pengguna.

Menurut [6] dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Aplikasi Kasir pada Sistem Informasi Rumah Makan Padang Ariung bertujuan untuk memudahkan proses pembayaran yang masih memakan waktu sangat lama. Aplikasi kasir dibangun menggunakan metode USDP (*Unified Software Development Process*). Menggunakan bahasa pemrograman Java dan basis data MySQL, serta berbasis *desktop*. Harapan peneliti untuk Rumah Makan Padang Ariung dengan dibangunnya aplikasi kasir yaitu, dapat menghasilkan pengkajian secara cepat dan tepat serta meminimalisir waktu perhitungan transaksi pembayaran.

Berdasarkan tinjauan pustaka, penulis akan membangun aplikasi toko daring. Aplikasi nantinya dapat melengkapi kekurangan-kekurangan aplikasi toko sebelumnya, seperti membuat aplikasi website yang responsif, sehingga dapat diakses dimana saja. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan basis data MySQL. Pada aplikasi yang dibangun, penulis memberi kemudahan bagi pembeli dengan adanya fitur-fitur seperti, pencarian barang secara spesifik, perhitungan ongkos pengiriman barang, fitur keamanan data-data pembeli, serta transaksi yang bisa menggunakan tunai maupun pengiriman uang (*transfer*). Adapun perbandingan fitur-fitur aplikasi kasir peneliti dengan aplikasi kasir penulis dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Data

Unsur Pembanding	[3]	[2]	[5]	[4]	[6]	Penulis*
Fitur Login dan Register Admin	✓	-	-	✓	✓	✓
Profile Pengguna	✓	-	-	✓	✓	✓
Multiplatform	-	✓	-	✓	-	-
Report	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Basis Data MySQL	✓	✓	-	✓	✓	✓
Sasaran Pengguna	Masyarakat Umum dan Pemerintahan	Masyarakat Umum	Masyarakat Umum	Masyarakat Umum	Masyarakat Umum	Masyarakat Umum
Platform Sistem	Website	Website	Website	Website	Desktop	Website
Metode Penelitian	Prototype	Kuesioner	-	-	USDP (<i>Unified Software Development Process</i>)	Kuesioner
Web Server Apache	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pencarian Barang	-	-	-	-	-	✓

secara Spesifik						
Informasi Mengenai Toko	-	-	-	-	-	✓
Hasil Penelitian	Aplikasi e-commerce yang dibuat berbasis platform website, untuk memudahkan pelanggan melihat dan memilih produk-produk yang akan dibeli tanpa harus datang ke tokonya	Aplikasi e-commerce yang dibuat berbasis platform website, juga sebagai sarana promosi penjualan yang dapat di akses dimanapun dan kapanpun.	Aplikasi kasir berbasis platform website, bertujuan untuk memberi kelancaran transaksi penjualan pada Tata Distro	Aplikasi e-commerce berbasis platform website, memudahkan pengguna mencari produk-produk yang diinginkan secara spesifik, serta dapat diakses secara bersamaan tanpa adanya lag.	Aplikasi kasir berbasis platform desktop, memudahkan rumah makan padan ariung dalam proses transaksi, dapat meminimalisir waktu perhitungan, serta menghasilkan pengkajian secara cepat dan tepat.	Aplikasi kasir berbasis platform website, memudahkan toko marco handmade dalam proses transaksi dan perhitungan laporan, serta memudahkan dalam memperkenalkan produk-produknya.

*masih dalam proses penelitian

BAB VI. PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, desain, implementasi, pengujian sistem, dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari tugas akhir ini bahwa telah berhasil dibangun aplikasi E-Commerce berbasis website untuk toko Marco Handmade. Aplikasi ini dapat membantu pemilik toko dan kasir dalam melakukan transaksi, mengetahui dan mengatur stok barang dengan mudah, serta melihat pencatatan laporan toko yang informatif bagi mereka. Pada sisi pembeli, aplikasi ini dapat membantu mereka untuk mengetahui stok barang serta dapat memesan barang sesuai jenis pengantaran yang mereka inginkan. Dari aplikasi ini, diharapkan pemilik toko bisa melakukan transaksi pendapatan ataupun pengeluaran secara akurat dan tidak lagi terjadi kesalahan dalam perhitungan barang maupun transaksi. Pembeli juga diharapkan tidak lagi kesulitan memesan barang karena harus datang ke toko, terlebih lagi mereka sering tidak mendapatkan barang yang mereka perlukan karena kehabisan stok.

6.2 Saran

Dari proses analisis, perancangan, implementasi hingga pengujian sistem pada pembuatan tugas akhir, didapatkan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi Toko Marco, yaitu:

1. Pengembangan aplikasi agar pemesanan barang bisa lebih baik lagi seperti adanya fitur alur perjalanan agar konsumen bisa mengatur titik pengantaran barang serta mengetahui jalannya pengantaran.
2. Pengembangan aplikasi pada sistem agar dapat berintegrasi dengan perangkat elektronik lainnya, sehingga sistem dapat semakin memudahkan dalam *input* kode, pembayaran maupun akses di perangkat lainnya.
3. Pengembangan aplikasi agar bisa mengatur stok penjualan dan pembelian secara otomatis, sehingga pemilik toko lebih mudah dalam mengetahui persediaan

stok-stok barang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. S. Haryana, "Pengembangan Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Php," *J. Comput. Bisnis*, vol. 3, no. 1, pp. 14–21, 2008.
- [2] A. Aryanto and T. I. Tjendrowasono, "Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta," *J. Speed – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 4, no. 4, pp. 56–62, 2012.
- [3] Rizal Arifin Hidayat, "Web E-Commerce pada Tripio Komputer Menggunakan Pendekatan Business to Costumer(B2C)," *J. Comput. Bisnis*, vol. 5, no. 2, pp. 56–62, 2012.
- [4] A. S. Rahardjo, "APLIKASI E-COMMERCE DENGAN MENGGUNAKAN MYSQL DAN PHP4," *J. Informatika*, vol. 3, no. 2, pp. 88–95, 2001.
- [5] D. W. Kuncoro, "Analisis Dan Perancangan Sistem Kasir Dan Pendataan Stok Barang Pada Tata Distro Pacitan," *J. Speed*, vol. 7, no. 1, pp. 40–46, 2015.
- [6] A. Muthohari, Bunyamin, and S. Rahayu, "Pengembangan aplikasi kasir pada sistem informasi rumah makan padang ariung," *J. Algoritm. Sekol. Tinggi Teknol. Garut*, vol. 13, pp. 157–163, 2016.
- [7] H. Falahfudin, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA RESTO SEAFOOD BAHARI TEGAL," *J. Inform*, no. 434, 2013.
- [8] S. Ramadhani, U. Anis, and S. T. Masruro, "Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Layanan Kesehatan Di Kecamatan Lamongan Dengan PHP MySQL," *J. Tek.*, vol. 5, no. 2, pp. 479–484, 2013.
- [9] H. Yuliansyah, P. Studi, T. Informatika, and U. Ahmad, "Perancangan Replikasi Basis Data Mysql Dengan Mekanisme Pengamanan Menggunakan Ssl Encryption," *J. Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 826–836, 2014.
- [10] A. Emanuel, "Instalasi Apache Web Server, MySQL Database, dan PHP pada Sistem Operasi Fedora Core 5," *J. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 23–35, 2014.

2006.

- [11] D. Pranata, H. Hamdani, and D. M. Khairina, “Rancang Bangun Website Jurnal Ilmiah Bidang Komputer (Studi Kasus: Program Studi Ilmu Komputer Universitas Mulawarman),” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 2, p. 25, 2015.
- [12] F. Effendy and B. Nuqoba, “Penerapan Framework Bootstrap Dalam Pembangunan Sistem Informasi Pengangkatan Dan Penjadwalan Pegawai (Studi Kasus: Rumah Sakit Bersalin Buah Delima Sidoarjo),” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 1, p. 9, 2016.
- [13] M. R. Adhiasta, “Perancangan Informasi Batik Solo Berbasis Bootstrap,” *Publ. Ilm.*, p. 2, 2016.
- [14] M. Destiningrum, Q. J. Adrian, H. Yuliansyah, P. Studi, T. Informatika, and U. Ahmad, “Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbassis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter,” *Teknoinfo*, vol. 8, no. 2, pp. 30–37, 2017.
- [15] T. Bin Tahir, M. Rais, and M. Apriyadi HS, “Aplikasi Point OF Sales Menggunakan Framework Laravel,” *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 2, no. 2, pp. 55–59, 2019.
- [16] Afuan Lasmedi, “Pemanfaatan Framework Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Laporan Kerja Praktek Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Unsoed (Codeigniter Framework Used in Information System Development for Student’s Report Data Collection Prac, ”*J. Informatika*, vol. I, no. 2, pp. 39–44, 2010.